

CUANDO LA MENTE HACE CLIC

LA CONEXIÓN ENTRE
LOS MOMENTOS EUREKA
Y LOS VIDEOJUEGOS

AGO - SEP / 2024



eter
max

SI SOLO TIENES **2 MINUTOS**



1

La neurociencia muestra que el momento eureka implica un aumento en la actividad cerebral.

2

Los videojuegos estimulan áreas cerebrales clave para la creatividad y la resolución de problemas.

3

Los momentos eureka en los videojuegos ocurren cuando resolvemos un desafío y obtenemos comprensión repentina.

4

El juego provoca la liberación de dopamina, intensificando la satisfacción y la emoción del logro.

5

Los videojuegos ofrecen un entorno ideal para la experimentación y el descubrimiento de soluciones creativas.

6

Cada éxito en un juego genera sensación de victoria personal promoviendo el aprendizaje y el autodescubrimiento.

CUANDO LA MENTE **HACE CLIC**



Juan Pablo Veiga

VP Brand Gamification™ en etermax

¡Bienvenidos a una nueva entrega de insights de **etermax**!

Este formato ya se convirtió en un clásico para nosotros. No sólo nos permite reflexionar acerca de nuestra industria, sino que también esperamos que sea útil para todos los que buscamos nuevos abordajes para un escenario tecnológico que no deja de sorprendernos.

En este capítulo, exploramos un aspecto fascinante del **entretenimiento interactivo** que transforma la manera en que entendemos la creatividad.

Los videojuegos tienen el poder de desencadenar un fenómeno muy peculiar: los **momentos Eureka**, esos instantes reveladores de comprensión súbita. Pero, ¿cómo logran colaborar en estas chispas de insight? La respuesta se encuentra en la manera en que estimulan nuestro cerebro, facilitando conexiones inesperadas y soluciones innovadoras.

Los invitamos a descubrir con nosotros cómo **el gaming es una herramienta** poderosa para potenciar la inspiración y transformar nuestra forma de pensar.

EL MOMENTO DEL CLIC

El **momento Eureka** (del griego: ¡lo descubrí!) es el instante en el que una idea o solución inesperada surge repentinamente, a menudo acompañada por una sensación de **claridad y emoción**.

En ese momento, **nuestra mente se desbloquea** y podemos entender lo que antes no podíamos.

La neurociencia lo describe como un **abrupto cambio del estado mental** donde la percepción de la realidad y las conexiones neuronales se alinean para crear una nueva interpretación de la información, llevando a un **descubrimiento o comprensión repentina**.

Fuentes: Arquímedes y el primer momento Eureka, National Geographic;
Insights into conscious cognitive information processing, Ekrem Dere

34° 33' 54" S · 58° 29' 38" W



eter
max

**INSTANTE EN EL QUE UNA SOLUCIÓN
SURGE DE MANERA REPENTINA
ACOMPañADA POR CLARIDAD Y
EMOCIÓN.**

MOMENTO EUREKA

MOMENTOS



EUREKA

Ocurren cuando no se los espera

Llegan para resolver un bloqueo

Involucran información conocida

Generan sensación de satisfacción

Se benefician de la relajación



UN VIAJE COGNITIVO

Los momentos de insight han sido muy estudiados por la neurociencia, la psicología y otras ramas del pensamiento.

A nivel cerebral se relacionan con un **estallido de actividad eléctrica** de alta frecuencia, especialmente en las áreas relacionadas con la resolución de problemas, el procesamiento de información y el acceso a la memoria.

Durante este fenómeno, **el cerebro reestructura la información que ya posee**, identificando conexiones ocultas o detalles que había ignorado. Como resultado: una comprensión que parece **repentina y clara**.

¿QUÉ PASA EN EL CEREBRO?

LÓBULO FRONTAL

Toma de decisiones, planificación y resolución de problemas.

Se activa para integrar información de manera novedosa y permitir la aparición de una **solución repentina**.



LÓBULO TEMPORAL

Procesamiento de la información y acceso a la memoria.

Ayuda a combinar conocimientos previos de manera inesperada, facilitando el **momento Eureka**.

Se activan áreas relacionadas con la **resolución de problemas** y la **creatividad**, como los lóbulos frontal y temporal, facilitando la sincronización repentina de información y la aparición de una solución.

EMOCIONES EUREKA

Durante los momentos de revelación, se liberan neurotransmisores como la **dopamina**, que aumentan la satisfacción, la felicidad y el **sentimiento de logro**.

La emoción de superar un desafío se intensifica al contrastar el esfuerzo previo con la solución. La satisfacción a su vez, se magnifica por el **alivio** que sigue al descubrimiento.

Al brindar una claridad repentina, el momento Eureka genera **sorpresa** y enriquece la experiencia, estimulando la **creatividad** y el **pensamiento innovador**.

Fuentes: Insights into conscious cognitive information processing, Ekrem Dere; Universidad Ludwig Maximilian de Munich (Alemania).

34° 33' 54" S · 58° 29' 38" W



eter
max

EMOCIONES EUREKA

¿Qué sentimos ante el descubrimiento?

**NOS GENERA
UNA GRAN SORPRESA**

**EXPERIMENTAMOS
SATISFACCIÓN**

**DESPERTAMOS
NUESTRA CURIOSIDAD**

**RENOVAMOS
NUESTRO COMPROMISO**

**NOS DESAFIAMOS
A IR POR MÁS**

**eter
max**

MÁS QUE ESPARCIMIENTO

Los videojuegos ofrecen **experiencias interactivas** que presentan desafíos y problemas, invitando a los jugadores a pensar de forma **creativa**. Cada segmento está pensado para mantener el interés y fomentar la **experimentación**.

Su diseño se centra, por lo general, en la progresión y la retroalimentación continua, permitiendo a los jugadores ajustar estrategias y aprender mientras juegan. Esto crea un entorno ideal para el **descubrimiento de soluciones**.

Las personas elegimos jugar principalmente para divertirnos, relajarnos o como forma de esparcimiento. Se trata de una manera de disfrutar y **liberar la mente** de los desafíos de la vida diaria.

34° 33' 54" S - 58° 29' 38" W



eter
max

¿QUÉ DICEN LAS PERSONAS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS ?

73%

de gamers en EE.UU. ve a los videojuegos como ayuda para la mejora cognitiva

77%


cree que los videojuegos proporcionan estimulación mental

73%

considera que los videojuegos mejoran sus skills de resolución de problemas

“Los videojuegos impactan la plasticidad cerebral, es decir, la capacidad del cerebro para cambiar en respuesta al aprendizaje, a través del control de la atención y el procesamiento de recompensas.”

MÁS QUE ESPARCIMIENTO



GAMING

- Contribuye a generar momentos Eureka mediante la estimulación cognitiva.
- Fomenta nuevas conexiones neuronales al enfrentar desafíos en el juego.
- Provoca cambios en el cerebro, como el aumento de ciertas regiones.
- Activa áreas cerebrales clave para la atención y habilidades visuoespaciales.
- Induce la reorganización cerebral en respuesta a demandas cognitivas.
- Facilita el aprendizaje a través de saltos mentales asociados con Eureka.

EUREKAS EN LA PANTALLA

Los videojuegos, con sus tramas y desafíos progresivos, se convierten en laberintos mentales donde **los jugadores buscan constantemente una salida.**

Cada enigma resuelto o cada nivel superado, representa una pequeña victoria que **alimenta la sensación de logro.** Es en estos momentos de claridad repentina, cuando la solución a un puzzle se revela ante nuestros ojos, que experimentamos ese éxtasis cognitivo conocido como el efecto Eureka.

La satisfacción de haber superado un obstáculo intelectual es tan gratificante como cualquier otra recompensa que el juego pueda ofrecer, convirtiendo la experiencia de juego en un viaje de **autodescubrimiento y superación personal.**

Fuentes: Universidad Abierta de Cataluña, Marc Palaus; Frontiers in Human Neuroscience

34° 33' 54" S · 58° 29' 38" W



eter
max

etermax

En la industria de la tecnología del entretenimiento, **etermax** busca revolucionar la forma en que las personas se conectan, construyen comunidades y co-crean valor a través de contenido interactivo desde 2009. Con la creación de marcas emblemáticas como Preguntados® y Apalabrados®, su equipo en América y Europa desarrolla experiencias lúdicas que buscan hacer que el conocimiento sea interactivo y accesible a escala mundial a través de una amplia gama de plataformas y tecnologías, incluidos dispositivos móviles, realidad aumentada, realidad virtual, inteligencia artificial, servicios de streaming, televisión conectada, dispositivos de voz, tecnología portátil y más.

etermax | Brand Gamification™

Brand Gamification™ es la división de **etermax** dedicada a potenciar a las marcas para establecer conexiones profundas con los consumidores a través de soluciones de juegos 360°, experiencias de entretenimiento cautivadoras y formatos publicitarios exclusivos en su red de más de 2.200 títulos móviles líderes. Como parte de su oferta integral, la unidad también brinda oportunidades de licencias y co-branding con Preguntados®, Apalabrados® y otras propiedades intelectuales de etermax, permitiendo que las marcas aprovechen las experiencias de la empresa de tecnología de entretenimiento.



Thnx

34° 33' 54" S · 58° 29' 38" W